



ОХОТА ЗА АРТЕФАКТАМИ

Автор Статьи: **Шон. К. Рейнольдс.**
 Перевод: **DeMiurg./Piece_of_Mind**
 Оформление и Верстка: **Валентин Дмалекс.**

ОХОТА ЗА АРТЕФАКТАМИ

Добро пожаловать в «Эберрон под микроскопом». Эта новая рубрика дает обзор того, как в игровом мире Эберрона оперировать важнейшими понятиями ДнД путешествия. В Эберроне все происходит чуть иначе, вне зависимости от того, собираетесь ли вы искать утерянный артефакт или знание в старинной книге или бороться с восстанием гоблинов. Цель этой рубрики - помочь игрокам и МП сформировать верное ощущение сетинга.

Первая статья из этой серии дает обзор различных ролей, которые играют утерянные артефакты в игровом мире Эберрона.

Что подразумевается под термином «Артефакт?»

В обычной кампании артефакт (и его сакральный эквивалент, реликвия) - очень древняя и мощная магическая вещь, зачастую несущая в себе нежелательные эффекты. Когда появляются слухи об артефакте, у многих искателей приключений возникает желание отыскать и завладеть этим предметом, действуют они иногда в своих интересах, иногда в интересах определенных групп, таких как церковь, гильдия или правительство. Заполучившие артефакт часто поддаются соблазну оставить его силу себе, а не отдать ее в чужие руки, пусть даже за награду (хотя связанное с ним проклятие может заставить любого пожалеть о принятом решении).

В игровом мире Эберрона существует несколько факторов, отличающих задания по поиску артефактов.

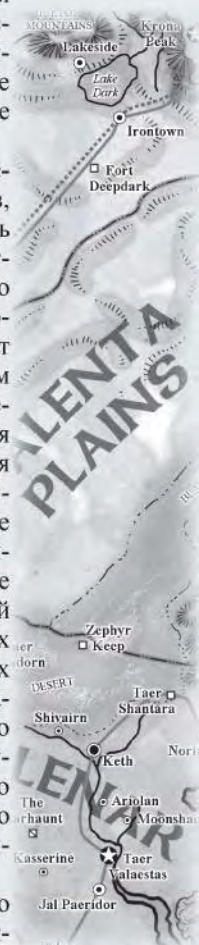
Артефакты Могут Быть Новыми: Можно сказать, что термин «новый» является достаточно относительным. Наследие Последней Войны подразумевает, что множество могущественных и ценных объектов недавнего производства были потеряны во время битв, диверсий, нападений монстров или создания Земли Скорби. Утерянный артефакт не обязательно должен быть создан тысячи лет назад древней цивилизацией по неизвестной технологии, в Эберроне его возраст может составлять всего 10 лет. Вполне реально, что люди, которые видели этот предмет, или даже пользовались его силой, до сих

пор живы и хотят вернуть его или убедиться в том, что он останется утерянным. Чем «моложе» артефакт, тем больше людей о нем знают, следовательно, тем больше групп могут попытаться завладеть им.

Артефакты Могут Быть Механическими: В мире, в котором смешаны технология и магия, артефакт может быть частью какой-либо технологии или компонентом, какого-либо большого устройства. Он не обязательно должен быть последним достижением технологии, так, например, для Дома Ориен предметом заинтересованности является управляющий механизм старого вагона молниеносной дороги, а для дома Канниф и Повелителя Клинков - голова незавершенного кованого титана. Не бойтесь создавать или вводить такие немагические источники в заданиях по поиску артефактов.

Артефакты Могут Быть Бесплезны Для Искателя Приключений: Множество предметов, описанных или упомянутых в сетинге, могут быть бесценными для определенных людей, но абсолютно бесполезными для искателей приключений. Но все-таки существует некоторый соблазн для Игровых Персонажей (ИП) оставить подобный предмет себе и не стараться доставить его тому, кто в этом заинтересован. Управляющий механизм молниеносной дороги, упомянутый выше, бесполезен для них, исключая тот случай, когда они собираются построить свой собственный вагон (это потребует много времени, исследований и денег и, кроме того, вызовет недовольство Дома Ориен). Собранное, но не активированное, тело кованного также не представляет ценности для ИП, исключая случай использования его элементов в качестве запасных частей, но может стать полезным для посвященных в секрет кузницы создания, или для обладающих знанием того, как перенести душу и сознание в пустую форму. Запас проводниковых камней тоже не нужен, пока персонажи не планируют построить свою линию молниеносной дороги, к тому же их тяжело переносить, так как камни имеют тенденцию отталкивать друг друга.

Это не говорит о том, что целью всех заданий по поиску артефактов в игровом мире Эберрона должны быть предметы, бесполезные для ИП. Приклю-





чение может быть увлекательным, но закончится трагично, если предмет имеет силу, большую, чем та, которой персонаж может управлять. Поэтому следует решиться на использование предметов, имеющих меньшую силу, что, в свою очередь, позволит персонажам низкого уровня охотиться за артефактами без разрушения общего уровня приключения.

Все Подозреваются: В силу того, что жрецы в мире Эберрона не ограничены односторонними правилами относительно их мировоззрения, вполне возможна ситуация когда злой представитель доброй церкви может отправить ИП за артефактом. В стандартных кампаниях принято считать, что жрец, занимающий высокое положение в доброй церкви, имеет добрые намерения – в конце концов, ему приходится быть добрым, если он жрец доброго божества. В мире Эберрона жрец клерик Дол Арраха может пожелать псионический артефакт для того, чтобы контролировать целый город, устраняя преступность и инакомыслие, подавляя при этом свободную волю (это достаточно резонно, говоря об извращенном разуме, в силу того, что Дол Аррах является богиней самопожертвования, и жертвоприношения для высшего блага вполне естественны в этом мире). Жрец может объяснить, что этот предмет использу-

ет силу псионики для обнаружения преступников и предотвращения враждебных действий, не упоминая о том, что это происходит путем чтения мыслей и контроля над разумом. Даже то, что задание дает «добрый» покровитель, не является гарантией его добрых намерений или того, что успех предприятия повлечет за собой благоприятные последствия.

В мире Эберрона артефакт необязательно покрытая пылью древняя ликовинка, выглядывающая из-под руки иссохшего скелета, сидящего на троне в пещере за километры от поверхности земли. Артефакты могут быть похоронены под снегом с прошлой зимы. Они могут быть обычными, равно как и магическими. Они не обязательно обладают силой, способной уничтожить армию. Они не обязательно должны быть в руках злого культа, чтобы творить в мире зло. При построении заданий по поиску артефактов (или, как это называется в Игровом Море Эберрона, охоте за артефактами), еще раз проверьте ваши знания о них, чтобы решить, как придать игре интересный поворот. Если вы игрок в мире Эберрона, не позволяйте своим представлениям об артефактах довести вас до состояния, когда все для вас окажется полнейшей неожиданностью.

